

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang biasa disingkat dengan SBDP yang ada di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak. Menurut standar pendidikan nasional SBDP dibagi menjadi tiga macam yaitu, seni musik dan seni rupa seni tari. Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Bambang Pudjasworo, (1982:61) Tari adalah suatu bentuk pernyataan imajinatif yang tertuang melalui kesatuan simbol-simbol gerak, ruang, dan waktu. Dapat dikatakan tari dalam perwujudannya harus dihayati sebagai bentuk kepaduan dari pola imajinatif, gerak, ruang dan waktu yang dapat dilihat dengan kasat mata. Sementara kepaduan antara pola imajinatif dengan pola kasat mata dapat dikaatakan sebagai bentuk ekspresi jiwa sekaligus merupakan bentuk pernyataan dari gerak, ruang dan waktu yang dihadirkan atau disajikan dalam sebuah satu kesatuan yang utuh.

Hal ini sesuai dengan kebijaksanaan yang diatur dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional Pasal 37 ayat 1 menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olah raga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal. Dengan demikian, mata pelajaran SBDP wajib disampaikan dalam proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar. Selain itu Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan paling mendasar yang dapat dilaksanakan

dengan sebaik baiknya karena menjadi landasan bagi pendidikan di tingkat selanjutnya. Pendidikan di sekolah dasar mampu membekali siswanya dengan nilai, sikap dan kemampuan dasar agar peserta didik bisa berkembang menjadi lebih baik.

Serta berdasarkan Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 5 ayat (1) mengatakan bahwa setiap warga Negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu dan ayat (4) menyatakan bahwa warga negara yang memiliki kecerdasan dan bakat istimewa berhak memperoleh pendidikan khusus. Peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus sebagaimana yang dimaksud dalam permendikbud nomor 70 Tahun 2009 pasal 3 ayat (10) terdiri atas tunanetra, tunarungu, tunawicara, tunagrahita, tunadakasa, tunalaras, berkesulitan belajar, lamban belajar, autis, memiliki gangguan motorik, dan tunaganda. Berdasarkan Undang undang nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional pasal 37 ayat 1 yang memuat adanya pembelajaran SBDP membuktikan bahwa pentingnya pembelajaran tersebut, dikarenakan siswa dapat menjadi lebih aktif dan kreatif. Untuk mendukung hal tersebut diperlukan sarana dan prasarana yang diberikan oleh guru pengajar serta disampaikan di dalam proses pembelajaran akan tetapi sarana dan prasarana saja tidak cukup, siswa harus memahami empat estetika dari seni tari terlebih dahulu yang diantaranya estetika dalam gerakan tubuh/fisik yang menyalurkan ekspresi jiwa melalui gerakan. Gerakan tersebut diiringi dengan wirama yang berarti irama untuk tercapainya gerakan yang selaras. Tidak hanya estetika gerakan dan irama saja tetapi ekspresi raut muka mimik yang menggambarkan suatu tarian serta penampilan diperlukan. Sementara itu guru harus memberikan empat konsep dasar tarian.

Namun berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di tingkat Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri Kedungkandang pada tanggal 17 Januari 2018 dengan wawancara kepada Bapak “Ok” sebagai guru kelas 4 didapat hasil guru merasa kesulitan dalam mengajarkan mata pelajaran SBDP materi seni tari remo kepada siswa tunarungu, hambatan guru dalam menyampaikan materi gerak dasar tari remo karena kesulitan guru berkomunikasi dengan siswa dan tidak adanya inovasi penggunaan media dari guru. Hal ini menjadikan siswa sulit untuk menangkap pemahaman dari guru yang hanya menggunakan metode ceramah. yang menyebabkan siswa hanya diam dan melihat guru menjelaskan, hal ini menyebabkan siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran, serta berdasarkan observasi langsung di kelas yang dilakukan peneliti diperoleh hasil bahwa untuk estetika dari wirama dan wirupo masih sangat kurang dan Siswa di SDLB kedungkandang kesulitan dalam melakukan gerakan dasar tari remo, hal tersebut terjadi karena adanya hambatan siswa yang sulit mendengar musik untuk menyelaraskan gerakan serta konsentrasi siswa yang terpecah dengan melihat instruksi dari guru untuk berpindah gerakan yang menyebabkan tidak mendapatkan estetika dari wirupo, akan tetapi dapat diatasi dengan pembelajaran yang menggunakan media yang terdapat hitungan dari gerakan dasar tari remo yang sudah selaras dengan irama musik yang akan dihasilkan oleh peneliti.

Sedangkan menurut Daryanto (2016: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau alat komunikasi antara guru dan siswa sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Maka dari itu perlu dibutuhkannya media pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa yang bertujuan untuk memudahkan

siswa menangkap materi terutama untuk siswa anak berkebutuhan khusus yang memiliki hambatan dalam mendengar (Tunarungu).

Media pembelajaran yang sesuai untuk anak berkebutuhan khusus tunarungu dengan pelajaran SBDP materi Seni Tari Remo adalah “Media Adiktif” dengan konsep bermain *game* yang dapat dimainkan di aplikasi android. Karena media ini dapat memudahkan siswa tunarungu melakukan Tari Remo dan mendapatkan estetika tari yaitu wirama dan wirasa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Adiktif (Android, Inovatif, Kreatif) Pada Mata Pelajaran SBDP Materi Seni Tari Remo Kelas 4 Pada Anak ABK (Tunarungu)”*** yang diharapkan dapat memberikan kemudahan terhadap siswa tunarungu dalam melakukan Tari Remo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ADIKTIF (*Android, Inovatif, Kreatif*) terhadap anak ABK (*Tunarungu*) kelas 4 SD. ?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran ADIKTIF (*Android, Inovatif, Kreatif*) terhadap anak ABK (*Tunarungu*) kelas 4 SD. ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran ADIKTIF (*Android, Inovatif, Kreatif*) terhadap anak ABK (*Tunarungu*) kelas 4 SD.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran ADIKTIF (*Android, Inovatif, Kreatif*) terhadap anak ABK (*Tunarungu*) kelas 4 SD.

### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

#### 1.4.1 Konten

1. Materi yang digunakan adalah pelajaran SBDP dengan KI (4. Menyaksikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak yang sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia) dan KD (4.3 Memperagakan gerak dasar tari daerah setempat), tentang tari, Tari yang digunakan adalah tari remo yang berasal dari Kota Malang dan mempunyai gerak dasar dalam melakukannya serta adanya aspek wirama, wirasa, wirupo dan wiraga.
2. Di dalam media ADIKTIF terdapat berbagai gambar gerakan dasar tari remo yang berupa puzzle dengan tujuan untuk mengarahkan dan mempermudah siswa untuk mengikuti gerakan-gerakan dari tari tersebut,
3. Selain berupa gambar puzzle, di dalam media tersebut terdapat sebuah video yang akan menunjukkan hasil dari penyusunan puzzle, sehingga siswa dapat memperagakan bagian-bagian dari gerak dasar tari remo.

#### 1.4.2 Konstruk

1. Media yang dikembangkan yaitu berupa teknologi yang menggunakan *Software* yaitu *Adobe Flash*.
2. Penggunaan media tersebut dapat diaplikasikan dengan 2 cara diantaranya menggunakan HP yang berbasis *Android* dan dapat menggunakan laptop atau komputer.
3. Dengan menggunakan HP yang berbasis android dan laptop, siswa dapat mengoperasikan media tersebut karena terdapat daya tarik tersendiri untuk menggunakan HP yang berbasis android, siswa akan diberi petunjuk penggunaan media tersebut.
4. Kemasan produk ini berupa aplikasi yang dapat diakses di blog milik peneliti ( <https://mediaadiktif.blogspot.com/> ) dan dalam bentuk CD (*Compact disk*)

#### 1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ADIKTIF (*Android, Inovatif, Kreatif*) pada mata pelajaran SBDP materi seni Tari Remo kelas 4 pada anak ABK (*Tuna Rungu*) yang dikemas dalam bentuk game puzzle adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan media pembelajaran dengan *game puzzle*, tingkat kecepatan anak dalam menyusun *puzzle* berbeda-beda.
2. Butuhnya waktu untuk menggunakan media pembelajaran agar semua gambar tersusun. Sementara kurangnya waktu yang dibutuhkan.

### 1.6 Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran ADIKTIF (Android, Inovatif, Kreatif) adalah Pengembangan suatu produk yang dimana menggunakan game sebagai dasar utamanya dengan konsep *game puzzle* yang dapat digunakan dalam sistem operasi Android.
2. Tari Remo adalah suatu tarian tradisional yang dimana tarian tersebut terdapat banyak filosofi di dalamnya seperti keberanian seseorang di medan perang.
3. ABK Tunarungu adalah Seseorang yang memiliki kebutuhan khusus dimana tidak bisa mendengar baik sebagian atau secara keseluruhan karena tidak berfungsinya alat pendengaran.



